

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Hakekat Pembelajaran Bahasa Jerman

Peranan bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena makhluk hidup harus berkomunikasi satu dengan yang lain. Bahasa yang membedakan kita dengan binatang dan bahasa yang memungkinkan kita berkomunikasi dengan anggota masyarakat, baik masyarakat serumpun (satu bahasa) atau masyarakat yang berasal dari bangsa asing Panggabean (1981 : xvii).

Bahasa mencakup aspek yang sangat luas. Banyak definisi yang telah diungkapkan oleh para pakar tentang definisi bahasa. Pringgawidagda (2002: 4) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Secara individual, bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan isi gagasan batin kepada orang lain, sedangkan secara kolektif sosial, bahasa merupakan alat berinteraksi dengan sesamanya.

Sementara itu Brown (2000: 5) mengidentifikasikan bahwa dari berbagai definisi bahasa yang ada, termuat dalam ringkasan definisi berikut ini.

(1) language is systematic, (2) language is a set of arbitrary symbols, (3) those symbols are primarily vocal, but may also be visual, (4) the symbols have conventionalized meanings to which they refer, (5) language is used for communication, (6) language operates in a speech community or culture, (7) language is essentially human, although possibly not limited to humans, and (8) language is acquired by all people in much the same way; language and language learning both have universal characteristics.

Dari berbagai pengertian yang telah dikemukakan oleh pakar bahasa, dapat diambil beberapa kesimpulan yang terkait dengan pengertian bahasa tersebut, yaitu bahwa karakteristik dasar bahasa adalah (1) sistematis, yang mengandung pengertian bahwa dalam bahasa ada suatu sistem tertentu yang berlaku sebagai aturan dasar bagi penggunaannya, (2) arbitrer, yaitu bahwa ada aturan tak tertulis yang menyatakan bahwa dalam bahasa tidak bisa ditanyakan mengapa sesuatu itu disebut sebagai itu sementara yang lain dinyatakan sebagai ini, (3) simbol, bahasa merupakan simbol dari sesuatu yang disampaikan manusia baik secara lisan maupun tulisan, (4) komunikasi, yang berarti bahwa bahasa digunakan untuk menyampaikan isi hati dan pikiran sebagai wujud interaksi manusia.

Bahasa asing merupakan bahasa ajaran yaitu bahasa yang diajarkan oleh pengajar dan dipelajari oleh siswa di sekolah. Richard dan Schmidt (2002: 206) menyatakan bahasa asing (*foreign language*) adalah

A language which is not the native language of large number of people in a particular country or region, is not used as a medium of instruction in school, and is not widely used as a medium of communication in government, media, etc. Foreign language are typically taught as school subjects for the purpose of communicating with foreigners or for reading printed materials in the language.

Dari kutipan tersebut, bahasa asing diartikan sebagai satu bahasa yang bukan bahasa asli dari sebagian besar orang pada satu negara atau daerah tertentu, yang bukan dipergunakan sebagai satu bahasa pengantar di sekolah, dan secara luas bukan dipakai sebagai satu sarana komunikasi dalam pemerintahan, media, dsb. Bahasa asing diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan orang asing atau untuk membaca bacaan dalam bahasa asing tersebut.

Seiring berkembangnya zaman serta perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, penguasaan bahasa asing dirasakan sangat penting, karena banyak informasi baik di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ataupun ilmu di bidang sosial dan ekonomi bersumber dari luar negeri, dan biasanya ditulis dalam bahasa asing. Terkait dengan hal tersebut menyebabkan pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman sangat dibutuhkan di era global seperti sekarang ini. Saat ini sudah banyak sekolah menengah atas yang menerapkan pembelajaran bahasa Jerman sebagai salah satu mata pelajaran berbahasa asing selain bahasa Inggris. Untuk mempelajari bahasa asing tersebut, maka diperlukan adanya sebuah proses yang disebut dengan proses pembelajaran.

Brown (dalam Pringgawidagda, 2002: 21) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses memperoleh atau mendapatkan pengetahuan tentang subjek atau keterampilan yang dipelajari, pengalaman atau instruksi. Dalam usaha mempelajari bahasa asing, seseorang harus berusaha keras untuk menguasai sekurang-kurangnya unsur budaya baru, cara berpikir yang baru, serta cara bertindak yang baru pula. Keterlibatan secara menyeluruh baik fisik intelektual, maupun emosional sangat diperlukan agar dapat berhasil sepenuhnya di dalam mengungkapkan dan menerima pesan melalui media bahasa kedua.

Dijelaskan Nurgiyantoro (1988: 197- 273) bahwa belajar bahasa asing sama dengan belajar bahasa pada umumnya, yakni belajar dua komponen atau kompetensi kebahasaan yakni keterampilan berbahasa aktif reseptif dan keterampilan berbahasa aktif produktif. Keterampilan yang bersifat reseptif merupakan kemampuan untuk melakukan proses *decoding*, yaitu kemampuan

untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain, baik melalui bunyi yaitu dengan menyimak maupun melalui tulisan yaitu dengan membaca. Dalam kegiatan menyimak diperlukan pengetahuan tentang sistem bunyi sedangkan dalam kegiatan membaca memerlukan pengetahuan tentang sistem penulisan (huruf dan ejaan). Tentunya dua kegiatan ini sama-sama mempunyai sifat reseptif yang membedakan hanya sarana yang digunakan. Sedangkan keterampilan aktif produktif merupakan kemampuan yang menuntut kegiatan *encoding*. Kegiatan *encoding* adalah kegiatan yang menghasilkan atau menyampaikan bahasa kepada pihak lain baik secara lisan maupun tulisan. Kegiatan produktif atau menggunakan bahasa disebut kegiatan berbicara dan menulis. Kegiatan berbicara merupakan aktivitas berbahasa yang kedua, hal itu dilakukan oleh manusia setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi bahasa yang didengar, kemudian manusia belajar untuk mengucapkannya dan akhirnya mampu berbicara. Kegiatan berbicara merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, dengan menyampaikan gagasan- gagasan pada lawan bicara dan pada waktu yang hampir bersamaan saat lawan bicara juga menyampaikan gagasan-gagasannya. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa dengan baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata. Selain itu juga diperlukan penguasaan masalah atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara. Dalam kegiatan berbicara biasanya terdapat kegiatan komunikasi timbal balik. Hal ini tentu saja berbeda dengan kegiatan menulis karena dalam kegiatan menulis, penulis secara sepihak menyampaikan gagasan- gagasannya dan tidak secara langsung diterima dan direaksi oleh pembaca.

Keraf (1997: 3-6) menyatakan fungsi bahasa adalah: (1) untuk menyatakan ekspresi diri, (2) sebagai alat komunikasi, (3) sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, (4) sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial.

Hardjono (1988: 78) berpendapat bahwa tujuan dari pengajaran bahasa asing dewasa ini diarahkan ke pengembangan keterampilan menggunakan bahasa asing yang dipelajari sesuai dengan tingkat dan taraf yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Singkatnya kurikulum memegang peranan penting dalam merumuskan tujuan pengajaran dan pengembangan keterampilan bahasa asing sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

Ghöring (dalam Hardjono, 1988: 5) mengungkapkan bahwa tujuan umum pengajaran bahasa asing ialah berkomunikasi timbal-balik antar kebudayaan (*cross cultural communication*) dan saling pengertian antar bangsa (*cross cultural understanding*). Peserta didik dikatakan telah mencapai tujuan ini, jika ia telah memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa asing sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Jadi jelas bahwa dalam pembelajaran bahasa asing ada dua hal yang penting yang harus diperhatikan. Peserta didik diharapkan tidak hanya mampu berkomunikasi dengan lancar dan baik dalam bahasa asing tersebut, tetapi juga mengerti sekaligus memahami kebudayaan yang dianut oleh negara-negara yang mempunyai bahasa tersebut, sehingga peserta didik akhirnya mampu menggunakan bahasa tersebut apabila berhadapan langsung dengan seorang warga negara dari asal bahasa tersebut.

Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan

mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan budaya (Depdiknas, 2003: 2). Karakteristik pembelajaran bahasa Jerman haruslah mencakup dua aspek, yaitu: (1) bahasa sebagai saran komunikasi, aspek performans (kinerja, unjuk kerja) kebahasaan. Adapun aspek mata pelajaran bahasa Jerman meliputi keterampilan berbahasa, yaitu *Hörverstehen* (keterampilan menyimak), *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), *Leseverstehen* (keterampilan membaca), dan *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis), (2) unsur-unsur kebahasaan yang meliputi tata bahasa, kosakata, pelafalan dan ejaan, (3) aspek kebudayaan yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa asing ialah memberikan peserta didik penguasaan bahasa lisan yang wajar agar dapat dipergunakan dalam pergaulan dan dapat dipergunakan untuk berkomunikasi timbal-balik dan saling pengertian antar bangsa.

2. Faktor Pembelajaran Bahasa Jerman

Ada banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain dan bermuara pada satu tujuan yakni pencapaian kualitas pembelajaran yang optimal. Faktor-faktor yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Peran Peserta Didik

Peserta didik adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Menurut

Johnson dan Paulston melalui Richards dan Rodgers (1986: 23) peran peserta didik meliputi (1) perencanaan program belajar mereka sendiri dan bertanggung jawab pada apa yang dikerjakan di kelas, (2) peserta didik memonitor dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri, (3) peserta didik merupakan sebuah anggota kelompok dan belajar dengan berinteraksi dengan yang lainnya, (4) peserta didik mengajari peserta didik yang lain, peserta didik belajar dari guru, dan dari sumber-sumber belajar lainnya. Dari pendapat di atas, tampak bahwa peran peserta didik dalam proses pembelajaran sangatlah besar dan dapat berpengaruh pada kemajuan belajarnya.

Peserta didik sebagai subjek pembelajaran memiliki dua aspek penting yang menentukan keterlibatannya dalam proses pembelajaran, yakni aspek kepribadian dan kompetensi. Aspek kepribadian meliputi sifat-sifat yang dimiliki oleh peserta didik. Sifat-sifat tersebut dapat berupa sifat yang introfektif, ekstrofektif, jujur, aktif, dan sebagainya. Peserta didik yang ekstrofektif cenderung lebih aktif dalam melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik yang introfektif akan lebih banyak memilih untuk diam. Aspek kompetensi terdiri dari kognitif, psikomotor dan afektif.

Kompetensi kognitif meliputi pengetahuan dan intelegensi. Pengetahuan sendiri merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman dan pelajaran-pelajaran lainnya. Intelegensi adalah kekuatan atau kemampuan untuk mempelajari, memahami, dan menggunakan nalar. Kompetensi kognitif juga dapat terlihat dari kreativitas, bakat dan gaya belajar peserta didik yang semuanya ditentukan oleh pengetahuan yang dimilikinya. Pengetahuan yang

cukup akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran sehingga mereka akan termotivasi untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran.

Kompetensi psikomotor merupakan kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan umum dan keterampilan bahasa. Keterampilan umum dapat terlihat dari *performance* peserta didik seperti pada saat bertanya, menjawab dan berdiskusi dalam kelompok.

Sementara keterampilan berbahasa adalah menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*). Kompetensi yang rendah akan berpengaruh pada kualitas keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi apabila peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri, peserta didik merasa takut, khawatir dan tidak termotivasi untuk belajar. Perasaan negatif yang tengah menguasai diri peserta didik tersebut mengakibatkan rangsangan untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran juga menjadi rendah.

Kompetensi afektif peserta didik berkaitan dengan sikap dan penilaian peserta didik terhadap komponen pembelajaran lainnya, seperti guru, materi, metode, tempat, waktu dan lain-lain. Sikap dan penilaian yang positif akan membawa perasaan senang sehingga membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, sikap dan penilaian peserta didik yang negatif juga pasti akan mempengaruhi keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang rendah akan mempengaruhi kualitas proses pembelajaran.

Peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam pembelajaran. Peserta didik merupakan subjek belajar dalam suatu pembelajaran. Peserta didik mempunyai cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Maka hal yang perlu diperhatikan pertama kali dalam pembelajaran adalah peserta didik, bagaimana kemampuan dan keadaannya, baru kemudian guru menentukan aspek-aspek lain dalam pembelajaran Sardiman (1986: 109).

Roiijackers (1991: 14-15) menjelaskan bahwa proses pembelajaran telah berhasil apabila pengajar dapat mengajak peserta didik untuk mengerti sesuatu masalah melalui semua tahap proses belajar, karena dengan cara demikian maka peserta didik akan memahami apa yang diajarkan. Hal ini menjelaskan bahwa sangatlah penting keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik yang ikut aktif dalam pembelajaran akan lebih mengerti dibandingkan dengan peserta didik yang pasif. Hal serupa juga diungkapkan oleh Surakhmad (1979: 52) bahwa belajar adalah mengalami. Tugas pengajar adalah membina rangkaian pengalaman yang dapat menjadi sumbu pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pengalaman yang berupa proses pembelajaran akan menempel pada benak peserta didik dan akan menghasilkan perubahan pola tingkah laku dan pola pikir peserta didik ke arah yang lebih baik.

b. Peran Guru

Guru yakni seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator belajar-mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, guru

seharusnya memiliki kepemimpinan yang baik dalam membimbing peserta didiknya agar tercapai pola kemajuan yang merupakan tujuan dalam pendidikan.

Ada sembilan komponen dari peran guru yang berpengaruh dalam menciptakan pembelajaran yang baik. Kesembilan komponen tersebut menurut Sardiman (1986: 142-143) adalah (1) *informator* (sebagai sumber informasi), (2) *organisator* (bertugas mengelola kegiatan-kegiatan pembelajaran), (3) *motivator* (sebagai penyemangat atau pemberi dorongan secara mental kepada peserta didik untuk aktif belajar), (4) *director* (pembimbing atau pengarah kegiatan belajar peserta didik), (5) *initiator* (pencetus ide-ide dan menjadi contoh atau model bagi peserta didik), (6) *transmitter* (sebagai penyebar kebijakan pendidikan dan pengetahuan), (7) *facilitator* (memberikan fasilitas dan kemudahan lain dalam belajar peserta didik), (8) *mediator* (sebagai penengah dalam kegiatan belajar peserta didik baik akademik maupun tingkah laku peserta didik), (9) *evaluator* (menilai peserta didik di bidang akademik maupun tingkah laku sosialnya).

Guru juga harus mengenal pribadi peserta didik, serta mengembangkan sikap peserta didik ke arah positif dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan prestasinya. Oleh sebab itu, guru tidak cukup hanya menguasai bahan pelajaran tetapi harus pula mampu melibatkan pribadi peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal Nasution (2008: 123).

Sejalan dengan peran guru tersebut di atas, guru tidak mengajar peserta didik untuk belajar saja melainkan memberikan informasi, mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan, memodelkan perilaku yang tepat dan memfasilitasi prestasi peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

c. Peran Materi Pembelajaran

Pemberian materi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu faktor penunjang keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Richards dan Rodgers (1986: 25) peran dari materi pembelajaran di dalam sebuah sistem pembelajaran akan merefleksikan empat hal pokok yang berkaitan dengan (1) tujuan utama materi pembelajaran (contohnya untuk menyajikan atau mempraktekkan isi materi pembelajaran, untuk memfasilitasi komunikasi antara peserta didik, atau untuk memungkinkan peserta didik mempraktekkan isi materi pembelajaran tanpa bantuan guru), (2) bentuk pembelajaran (seperti buku teks, audio visual, *software* komputer), (3) hubungan materi pembelajaran dengan sumber-sumber belajar lainnya (misalnya apakah materi itu berpotensi sebagai sumber utama atau hanya sebagai komponen minor saja), dan (4) kemampuan-kemampuan guru (seperti kompetensi guru dalam bahasa atau tingkat pelatihan dan pengalaman).

Lebih lanjut Richards dan Rodgers (1986: 26) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran individual, materi pembelajaran harus: (1) memungkinkan peserta didik untuk memajukan tingkat belajarnya, (2) memungkinkan adanya berbagai jenis belajar yang berbeda, (3) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri dan implementasinya, dan (4) memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi diri dan memajukan belajarnya. Oleh karena itu, memilih dan mendisain materi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya guru untuk dapat melibatkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran dengan baik.

Penyampaian materi pembelajaran yang sulit, apalagi disampaikan dengan metode yang monoton akan membuat peserta didik jenuh, malas dan tidak berkeinginan untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya pemilihan dan penyampaian materi yang sesuai dengan minat, kondisi, dan kebutuhan peserta didik tentu saja akan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pemilihan materi tetap harus sesuai dengan kurikulum, silabus, serta tingkat kesulitan yang sama dengan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan penyajian materi pelajaran yang lebih bervariasi agar lebih menarik untuk peserta didik misalnya dengan bermain atau menggunakan metode yang lain.

d. Peran Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi dari orang lain. Informasi tersebut dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan. Pemilihan dan pengaplikasian metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, guru, keadaan peserta didik, ruang dan juga waktu serta komponen-komponen pembelajaran lainnya merupakan indikasi proses pembelajaran yang baik. Menurut Nababan (1993: 173) ada banyak metode yang dapat dipakai dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada keterampilan berbicara seperti (1) teknik dialog, (2) dialog dengan gambar, (3) dialog terpimpin, (4) dramatisasi suatu tindakan, (5) penggunaan gambar (6) tanya jawab dan lain-lain.

Adapun untuk mengembangkan kemampuan berbicara bahasa asing menurut Madsen (1983:148) dapat digunakan metode berikut.

(1) Respon langsung, yakni metode yang dilakukan dengan cara peniruan seperti guru mengucapkan sebuah kalimat kemudian siswa diminta untuk menirukannya.

(2) Pertanyaan tentang gambar, cara ini sangat cocok untuk mengungkapkan kemampuan berbicara dalam suatu bahasa, rangsang yang berupa gambar sangat baik untuk belajar bahasa asing tahap awal, yaitu dilakukan dengan memberi pertanyaan tentang apa yang ada dalam gambar.

(3) Membaca dengan suara keras, caranya yaitu siswa diminta untuk membaca kalimat-kalimat secara terpisah dalam satu paragraf. Teknik ini sangat mudah disiapkan dan diterapkan, tetapi terdapat kelemahan yaitu hanya mengukur pengucapan dan tidak mengukur berbicara secara pragmatik.

Gagne melalui Sadiman (1996: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Klasifikasi media dalam pengajaran bahasa asing menurut pendapat Hardjono (1988: 93-98), yaitu (1) media yang memberi informasi, meliputi *tape recorder*, kaset, video, dan film (2) Media yang memerlukan alat teknik, meliputi slide, film, proyektor, film dan video (3) Media yang tidak memerlukan alat teknik, meliputi sketsa atau gambar di papan tulis (4) Media yang spesifik, meliputi buku pelajaran, rekaman *tape*, kaset dan film yang memuat materi pelajaran (5) Media yang tidak spesifik, meliputi berita radio atau berita televisi, musik, sandiwara, dan sebagainya (6) Media integratif, meliputi film dan televisi karena dapat mengajarkan berbagai aspek pengajaran bahasa asing.

Dari berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa dengan metode dan media yang tepat dan variatif, interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik sehingga peserta didik tidak hanya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi aktif didalamnya. Dalam hal ini, *Rollenspiel* termasuk dalam dramatisasi, teknik pengajaran dramatisasi adalah teknik pengajaran yang berorientasi pada peserta didik. *Rollenspiel* bisa menjadi sebuah aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan keterlibatan peserta didik untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Hal itu dikarenakan *Rollenspiel* adalah teknik pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi peserta didik.

e. Peran Komponen Pendukung

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah tempat dilaksanakannya proses pembelajaran, waktu pelaksanaan pembelajaran, dan fasilitas pendukung proses pembelajaran yang tersedia di sekolah (kelas). Ruang kelas tempat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi keterlibatan peserta didik. Rumini (1995: 62) menjelaskan bahwa lingkungan alam (kelas) yang panas, gersang, atau lembab dan berbau menyebabkan peserta didik enggan belajar, atau sukar menangkap informasi yang diberikan. Sama halnya dengan tempat, waktu juga memiliki peran dalam merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Waktu pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus tanpa ada istirahat akan menyebabkan peserta didik lelah sehingga mengurangi tingkat keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Guru yang efektif akan berusaha memaksimalkan waktu pembelajaran. Sedangkan fasilitas atau

peralatan pembelajaran yang minim akan cenderung menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sehingga mempersulit pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Hakekat Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan bahasa yang kompleks, yang tidak hanya sekedar mencakup persoalan ucapan/lafal dan intonasi saja (Akhadiyah, 1988: 27). Kemampuan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan-keinginan pada orang lain. Akhmadi (1990: 18-19) berpendapat bahwa kemampuan berbicara merupakan suatu unsur penting terhadap keberhasilan kita dalam semua bidang kehidupan. Sebagai suatu bentuk penggunaan bahasa, berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan.

Dalam situasi yang normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain atau karena ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Berbicara identik dengan penggunaan bahasa secara lisan. Komunikasi lisan sering terjadi dalam kehidupan manusia. Misalnya percakapan antara ibu dan anak atau pembicaraan antara pedagang dan penjual di pasar.

Menurut Lado (1961: 240-241) pengertian kemampuan berbicara dalam bahasa asing dapat ditinjau dari dua hal, antara lain situasi dari luar bahasa dan elemen bahasa (*the element of language*). Kemampuan berbicara ditinjau dari situasi di luar bahasa (*outside of language*) antara lain (1) *Speaking ability of described as ability to report acts or situation in imprecise word, or the ability to converse or to express a sequence of ideal fluently*. Berdasarkan pendapat tersebut selanjutnya diketahui bahwa kemampuan berbicara digambarkan sebagai kemampuan untuk mengekspresikan diri dalam situasi yang hidup dengan kata-kata yang tepat atau kemampuan untuk melaporkan kegiatan atau situasi dengan kata-kata yang tepat atau kemampuan untuk bercakap-cakap atau untuk mengekspresikan gagasan dengan lancar,

(2) *Speaking is as ability to use in essentially communications the signaling system of the pronunciation stress, intonationgrammatical structure, and the vocabulary of the foreign language at a normal rate of delivery for native speaker of language.*

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk menggunakan sistem tanda pengucapan, tekanan, intonasi, struktur gramatikal dan kosa kata bahasa asing dalam situasi komunikasi yang normal dengan kecepatan normal penutur asli bahasa tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau pendapat secara lisan kepada orang lain dengan tujuan agar orang yang diajak berbicara mengerti maksud pembicaraan.

Depdiknas (2003: 1) mengungkapkan bahwa tujuan pengajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMA agar para peserta didik berkembang dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikiran dan

perasaan, serta menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan.

Keterampilan berbicara peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain (1) faktor kebahasaan, meliputi faktor-faktor: (a) ketepatan ucapan, (b) penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai, (c) pilihan kata. (2) faktor nonkebahasaan, meliputi faktor: (a) sikap yang wajar tenang, tidak kaku, (b) pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, (c) kesediaan menghargai pendapat orang lain, (d) gerak-gerik dan mimik yang tepat, (e) kenyaringan suara, (f) kelancaran, (g) relevansi/penalaran, (h) penguasaan topik (Maidar, 1998: 97).

Adapun tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa asing menurut Strauss (1988: 56) adalah sebagai berikut. (1) Peningkatan kemampuan menyimpulkan arti penggunaan ungkapan ragam bahasa, (2) peningkatan keterampilan memproduksi ungkapan ragam bahasa, (3) dapat menggunakan ungkapan ragam bahasa tersebut secara lancar, (4) para peserta didik sanggup menuturkan secara lisan tentang peristiwa sehari-hari maupun tentang tema-tema dengan memelihara konteks dan pada umumnya dengan menggunakan kata-kata yang sesuai.

Lebih lanjut Strauss (1988: 52) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Jerman secara garis besar ada tiga, yaitu: (1) pengertian secara garis besar (*Grobverständnis*), yaitu kemampuan memahami atau mengerti secara garis besar serta kemampuan-kemampuan mengerti arti dan maksud ungkapan-ungkapan yang akan diaktifkan, (2) kemampuan mereproduksi secara terbatas (*erste Reproduktionsfähigkeit*), yaitu kemampuan menggunakan secara terbatas berbagai

strategi komunikasi yang harus dipelajari, kemampuan mengerti arti dan maksud yang akan diaktifkan, dan kemampuan mereproduksi ungkapan tersebut, walaupun belum secara lancar dan sempurna, (3) keterampilan mereproduksi secara lancar (*flüssige Reproduktionsfähigkeit*), yaitu kemampuan menggunakan strategi-strategi komunikasi dengan spontan maupun keterampilan mereproduksi secara lancar dan wajar ungkapan-ungkapan yang akan diaktifkan termasuk pengetahuan tentang kesesuaian ungkapan itu secara semantik.

Tujuan keterampilan berbicara bahasa Jerman berdasarkan Kompetensi Dasar dalam KTSP SMA (BNSP, 2006: 765-770) yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu peserta didik dapat melaksanakan hal sebagai berikut. (1) Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat, (2) melakukan dialog sederhana, dengan lancar, yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi dengan santun dan tepat. Selanjutnya disebutkan bahwa standar kompetensi kemampuan berbicara bahasa Jerman yaitu peserta didik mampu mengungkapkan informasi secara lisan dalam wacana berbentuk paparan dan dialog sederhana tentang identitas diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, hobi, wisata, layanan umum dan pekerjaan.

Nunan (1989: 413) berpendapat bahwa untuk tingkat pemula kemampuan berbicara bahasa asing dikhususkan pada aktivitas 1) memahami permintaan informasi dari seseorang, 2) memberikan keterangan tentang seseorang, seperti

nama, umur, dan alamat, 3) menyatakan nama diri, dan keluarga, 4) menanyakan perihal tentang seseorang seperti nama, umur, alamat, dan pekerjaan, 5) berpartisipasi dalam dialog pendek yang memfokuskan tentang pertukaran informasi antar personal, 6) menyebutkan nama-nama hari, 7) menanyakan dan mengungkapkan percakapan. Adapun menurut Sunendar (2008: 244) keterampilan berbicara peserta didik dapat dilatihkan dalam suatu kegiatan seperti: (1) bermain peran, (2) berbagai bentuk diskusi, (3) wawancara, (4) bercerita, (5) pidato, (6) laporan lisan, (7) membaca nyaring, serta (8) merekam bicara.

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif, dengan berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Berbicara merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif dan produktif. Dalam pembelajaran, bentuk pengajaran berbicara dapat dilaksanakan secara terkendali yaitu dengan isi dan jenis wacana yang ditentukan dan dibatasi, serta dapat dilaksanakan secara bebas yaitu tergantung pada kreativitas peserta didik (Djiwandono, 1996: 68). Selanjutnya Djiwandono (1996: 68-70) menyatakan bahwa tes berbicara dapat dilaksanakan sebagai berikut. (1) bercerita singkat, (2) menceritakan kembali, (3) bercerita bebas.

Soeparno (1980: 111) menyebutkan aspek-aspek yang dinilai dalam keterampilan berbicara adalah (1) lafal atau ucapan, (2) kelancaran berbicara peserta didik, (3) susunan kalimat, (4) pemilihan kata, (5) pemakaian ungkapan. Hal-hal inilah yang harus diperhatikan guru saat evaluasi pembelajaran bahasa dalam keterampilan berbicara.

Adapun patokan penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa dialog sederhana didasarkan dengan kisi-kisi kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Jerman yang diambil dari tim penyusun ZIDS. Penilaian kemampuan berbicara menurut Dinsel dkk. (1998: 74) berdasarkan kriteria adalah sebagai berikut.

1. *Ausdrucksfähigkeit*

Penilaian *Ausdrucksfähigkeit*, yaitu penilaian keterampilan peserta didik dalam cara mengekspresikan diri dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang telah dikenalnya dan penilaian keterampilan peserta didik dalam menguasai perbendaharaan kosa kata.

2. *Aufgabenbewältigung*

Penilaian *Aufgabenbewältigung* didasarkan bagaimana peserta didik memecahkan masalah, keaktifan dalam berbicara dan pemahaman terhadap ungkapan yang telah peserta didik gunakan.

3. *Formale Richtigkeit*

Penilaian *Formale Richtigkeit*, penilaian terhadap tata bahasa yang digunakan peserta didik dan pemahaman peserta didik dalam menerapkan struktur dan gramatik bahasa Jerman dalam keterampilan berbicara.

4. *Aussprache und Intonation*

Penilaian *Aussprache und Intonation* didasarkan pada pengucapan dan intonasi peserta didik dalam berbicara bahasa Jerman.

Tabel 1. Kriteria Penyeoran Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.

No.	Aspek	Nilai	Kriteria
1.	<i>Ausdrucksfähigkeit</i>	4	Kemampuan mengungkapkan dengan gaya bahasa sangat bagus.
		3	Kemampuan mengungkapkan dengan gaya bahasa baik.
		2	Kemampuan mengungkapkan dengan gaya bahasa memuaskan.
		1	Kemampuan mengungkapkan dengan gaya bahasa cukup.
		0	Kemampuan mengungkapkan dengan gaya bahasa buruk (sama sekali tidak berekspresi).
2.	<i>Aufgabenbewältigung</i>	4	Keikutsertaan dan strategi berbicara peserta didik sangat lancar (sangat bagus).
		3	Keikutsertaan dan strategi berbicara peserta didik baik.
		2	Keikutsertaan dan strategi berbicara peserta didik memuaskan.
		1	Keikutsertaan dan strategi berbicara peserta didik cukup.
		0	Keikutsertaan dan strategi berbicara peserta didik buruk.
3.	<i>Formale Richtigkeit</i>	4	Tidak ada atau jarang melakukan kesalahan sintaks dan morfologi.
		3	Sedikit melakukan kesalahan sintaks dan morfologi, sehingga agak mengganggu pemahaman.
		2	Beberapa melakukan kesalahan sintaks dan morfologi yang mengganggu pemahaman.
		1	Banyak melakukan kesalahan sintaks dan morfologi, sehingga mengganggu pemahaman.
		0	Sangat banyak melakukan kesalahan sintaks dan morfologi, sehingga membuat gagal dalam berkomunikasi.
4.	<i>Aussprache und Intonation</i>	3	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi tidak mengganggu pemahaman.

		2	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi kadang-kadang menyulitkan pemahaman.
		1	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi cukup besar untuk menyulitkan pemahaman.
		0	Kesalahan dalam pelafalan dan intonasi mengakibatkan kesalahan dalam pemahaman.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif. Kemampuan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, ide, pikiran, perasaan atau pendapat secara lisan kepada orang lain dengan tujuan agar orang yang diajak berbicara mengerti maksud pembicaraan. Adapun tujuan berbicara tidak hanya untuk berkomunikasi, akan tetapi bertujuan juga untuk meyakinkan atau mempengaruhi orang lain agar bahan pembicaraan tersebut dapat diterima baik oleh lawan bicara. Pengajaran keterampilan berbicara bahasa asing bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan berbahasa aktif untuk berkomunikasi dengan bangsa lain, khususnya bahasa lisan.

4. Hakikat *Rollenspiel* (Bermain Peran)

Teknik *Rollenspiel* dapat disebut pula *role play* atau bermain peran. Menurut Sujana (2005: 134) teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Menurut Chesler dan Fox (melalui Joyce dan Weil, 1996: 93) *role play* adalah “*a patterned sequence of feelings, words, and actions ... It is unique and*

accustomed manner of relating to others.” *Rollenspiel* adalah sebuah pola yang berhubungan dengan perasaan, kata-kata dan aksi. Hal ini adalah sebuah keunikan dan merupakan cara membiasakan diri berhubungan dengan orang lain. Soeparno (1980: 103) berpendapat bermain peran adalah suatu penampilan tingkah laku, sifat, dan perangai dari peranan yang sudah ditentukan untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan kejadian atau peristiwa tertentu. Menurut Richards (1986: 246) “*Role play is drama like classroom activities in which students take role of different participans in a situation and act out what might typically happen in the situation.*” *Rollenspiel* adalah drama seperti aktivitas dalam kelas, yang mana di dalamnya peserta didik mengambil peran yang berbeda-beda dalam sebuah situasi dan bersikap berpura-pura seperti dalam situasi tersebut. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamalinya.

Teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan bertindak maupun berucap tanpa takut dikenai sanksi, karena teknik ini merupakan suatu permainan. Dalam *Rollenspiel* peserta didik bebas menggunakan ragam-ragam bahasa sesuai apa yang diperankannya, karena cara berbicara orang dewasa berbeda dengan cara berbicara anak-anak, begitu pula pada penjual dan pembeli. Hal ini akan melatih peserta didik dalam keterampilan berbicara. Dalam bermain peran, peserta didik

bertingkah laku dan berbahasa sesuai dengan peranan orang yang diperankannya Hamalik (2003 : 214).

Gabriele dan Regine (1994: 14) menyebutkan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam *Rollenspiel* antara lain: (1) mendengarkan dialog, (2) simulasi, dan (3) bisa menggunakan teks yang panjang. Dalam *Rollenspiel* pemahaman teks yang akan di ungkapkan ini sangat penting, hal ini berupa skenario hal apa yang akan diperankan dan dalam situasi yang bagaimana. Guru menjelaskan kepada peserta didik masalah dan peristiwa apa yang akan diperankan, kemudian menunjuk pemain dan melaksanakan *Rollenspiel*. Disini guru menggunakan metode komunikasi aktif yaitu dialog. Peserta didik yang tidak menjalankan tugas hendaknya mendengarkan teman yang sedang bermain peran, setelah berakhir hendaknya peserta didik mendiskusikan tugas yang telah dilaksanakan.

Menurut Harmer (1992: 133), *Role play* atau *Rollenspiel* dalam penelitian ini adalah “*an event or activity where the players are pretending to be someone that they are not. In a role play, there is a certain advantage because the student do not have to take responsibility for their own actions or word.*” *Rollenspiel* adalah aktivitas disituasi yang nyata, dalam hal ini pemain berpura-pura menjadi seseorang yang bukan dirinya sendiri dengan kata lain karakter yang dimainkan bukan diri sendiri dan peserta didik tidak harus bertanggung jawab pada aktingnya atau kata-katanya.

Reich (2004: 23) menyatakan “*Rollenspiel bedeutet eine spielerische Auseinandersetzung mit Lebenssituation. In den man verschiedene Perspektiven einnimmt, werden Hintergründe und Motive sichtbar, alternative*

Handlungsmöglichkeiten werden aufgezeigt.” Pernyataan tersebut bermaksud bahwa *Rollenspiel* merupakan permainan dengan situasi kehidupan dimana orang menerima berbagai macam prespektiv atau pandangan berbeda, hal itu dapat dilihat melalui latar belakang dan motif tindakan yang dilakukan.

Sosiodrama atau bermain peran adalah suatu metode yang sangat menarik, karena peserta didik dapat bebas mengekspresikan suatu percakapan dengan maupun tidak menggunakan alat bantu, metode ini mempunyai nilai estetik dan rekreatif Surakhmad (1984: 130).

Seperti halnya teknik-teknik yang lain *Role play* atau *Rollenspiel* dalam penelitian ini merupakan teknik yang dapat menimbulkan daya tarik dan motivasi serta daya ingat peserta didik. Pada dasarnya *Rollenspiel* terdiri atas dua tipe, yakni yang bersifat bebas spontan (*frei assoziiertes und spontanes Rollenspiel*) dan yang diatur secara ketat (*reglementiertes Rollenspiel*). *Rollenspiel* yang bersifat bebas dan spontan lebih memberikan kebebasan kepada pelaku untuk berfantasi. Permainan ini dapat dilaksanakan, baik dengan maupun tanpa alat bantu. Sementara itu, *Rollenspiel* yang diatur memiliki dan harus mengikuti aturan-aturan, rancangan, *Spielleiter* atau skenario yang tetap (pasti). Semua jenis permainan ditampilkan sesuai dengan aturan-aturan pasti termasuk ke dalam kelompok ini (Hoffmann, 1998: 118).

Surakhmad (1979: 102-103) menyebutkan langkah-langkah guru dalam menggunakan sosiodrama adalah sebagai berikut. (1) guru menerangkan teknik sosio drama dengan cara bermain yang sederhana, (2) menetapkan situasi dan tokoh yang akan diperankan, (3) guru menceritakan peristiwa itu secukupnya

untuk mengatur adegan, (4) guru memilih peserta didik yang akan bermain, (5) guru menetapkan peserta didik yang tidak ikut melaksanakan tugas menjadi pemirsa, (6) guru menyarankan kalimat pembuka yang akan diucapkan pemain, (7) guru menghentikan sosiodrama pada saat permainan sosiodrama mencapai puncak masalah kemudian membuka diskusi umum, (8) guru dan peserta didik menarik kesimpulan. Hal yang hampir sama dalam langkah-langkah bermain peran yaitu: (1) menentukan topik, (2) menyusun kalimat-kalimat untuk pemeran, (3) menentukan anggota-anggota pemeran, (4) tiap pemeran mempelajari tugas masing-masing, (5) pelaksanaan bermain peran, (6) diskusi dan menyimpulkan apa yang telah diperankan dalam bermain peran Semiawan, dkk. (1992: 83)

Adapun komponen-komponen dalam *Rollenspiel* menurut Shaftel (dalam Joyce dan Weil, 1996: 94) adalah sebagai berikut. (1) Pemanasan kelompok, yaitu memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan yang akan diangkat sehingga peserta didik berminat untuk terlibat di dalamnya, (2) memilih peran, dalam hal ini guru dapat bekerjasama dengan peserta didik untuk memilih peran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, (3) mengatur panggung, artinya peserta didik yang sudah mendapatkan peran diberi kesempatan untuk menguraikan secara singkat tentang perannya, (4) menyiapkan pengamat, yaitu guru memotivasi peserta didik untuk mengamati dan menilai permainan sehingga semua peserta didik dapat menghayati peran dan pesan yang ada dalam permainan, (5) memainkan peran, dalam hal ini guru hendaknya mendorong munculnya spontanitas dan permainan, (6) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik bukan pada kualitas pemeranan, yang perlu disoroti adalah pemecahan

masalah yang dihadapi, (7) pementasan kembali, merupakan tindak lanjut dari evaluasi, yaitu munculnya gagasan baru dalam pemeranan sehingga perlu dimainkan kembali, (8) diskusi dan evaluasi, guru mengarahkan peserta didik kembali untuk berdiskusi dengan tujuan mencari solusi atas masalah yang dihadapi, (9) berbagi pengalaman dan generalisasi. Sesuai dengan tujuan bermain peran, peserta didik dapat mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik serta mengoreksi sikap dan tingkah laku yang kurang baik.

Tahapan yang hampir sama juga dikemukakan oleh Soeparno (1980: 103-105) yaitu (1) tahap pemanasan. Pada tahap ini, peserta didik diajak untuk mengenal beragam masalah yang biasa dihadapi. Selanjutnya, diajak untuk memilih salah satu masalah yang sesuai untuk dipresentasikan, (2) tahap pemilihan peserta. Pada tahap ini, ditentukan macam- macam peran yang ada dan ditentukan juga siapa yang harus memerankan peran tersebut. Penentuan pemeran dapat ditentukan oleh guru atau peserta didik dapat memilih sendiri peran yang disukai, (3) tahap mengatur tempat bermain, pengaturan tempat bermain harus disesuaikan dengan jalannya cerita, (4) tahap mempersiapkan pengamat, pengamatan main peran ini hendaknya dilakukan oleh orang yang benar-benar menguasai masalah kebahasaan maupun masalah sikap/tingkah laku. Oleh sebab itu, gurulah yang paling baik sebagai pengamat. Namun untuk melatih peserta didik bersikap kritis, peserta didik juga diberi kesempatan untuk menilai permainan peranan, (5) melaksanakan permainan. Pada tahap ini hendaklah diciptakan suatu situasi seolah-olah kegiatan benar-benar terjadi, (6) diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini, para pengamat diminta untuk mengemukakan hasil

pengamatnya. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya dipakai sebagai bahan diskusi, (7) mengulang permainan. Berdasarkan diskusi dan evaluasi yang telah ditentukan, maka permainan dapat diulangi dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang telah ditemukan. Penggantian pemain dapat juga dilakukan jika sekiranya dikehendaki, (8) tahap diskusi dan evaluasi II. Tahap ini disediakan untuk mengevaluasi dan mendiskusikan pelaksanaan permainan ulang tersebut, (9) tahap pengungkapan pengalaman dan generalisasi. Pada tahap ini diharapkan peserta didik dapat menghubungkan situasi masalah yang baru saja dimainkan itu dengan masalah yang pernah dialami. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mempelajari dan menyelami prinsip-prinsip umum berbagai tingkah laku. Dalam hal ini guru berperan sebagai seseorang yang disebut *Spielleiter* atau *Meister* yang mengatur peran peserta didik serta mengatur jalannya permainan, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat ikut bermain peran jika itu dibutuhkan. Sikap guru sangat penting karena akan mempengaruhi jalannya permainan. Dalam suatu pembelajaran sikap guru sangat penting terhadap hasil dari pembelajaran tersebut.

Cara guru memberi reaksi pada bermacam-macam kegiatan akan berubah apa adanya sesuai dengan sebenarnya (Harmer, 1992: 123), yaitu (1) guru sebagai pengontrol. Jika guru bersikap sebagai pengontrol, mereka cenderung banyak bicara pada proses pembelajaran, (2) guru sebagai organisator. Ini adalah peran guru yang paling sulit dan penting. Kegiatan yang sukses dan bagus tergantung dari pengorganisasian yang bagus dari guru dan pemahaman yang tepat tentang apa yang harus peserta didik perbuat. (3) guru sebagai pendorong. Guru perlu

membuat berani peserta didik untuk berperan serta atau perlu untuk memberi saran tentang bagaimana peserta didik berproses dalam kegiatan ketika mereka diam atau ketika mereka bingung tentang apa yang mereka perbuat selanjutnya, (4) Guru sebagai peserta. Guru seharusnya berperan dalam kegiatan terutama sebagai fasilitator dan pemegang suasana kelas, (5) guru sebagai narasumber dalam masalah. Guru seharusnya selalu siap menjadi narasumber jika diperlukan peserta didik, (6) guru sebagai pengajar. Guru bersikap seperti pelatih dan seperti narasumber di mana peserta didik terlibat pada pekerjaan mereka sendiri dan guru menasehati dan menemani. Guru akan bisa membantu peserta didik memperjelas ide, misalnya pada hal-hal yang salah, (7) guru sebagai penyelidik. Dalam hal ini guru bisa menyelidiki apa yang terjadi, mengamati siapa yang bekerja yang baik di kelas dan siapa yang tidak, mengujicobakan teknik baru, melakukan dan mengevaluasi yang mereka lakukan.

Menurut Joyce dan Weil (1996: 95) proses *Rollenspiel* yang merupakan perbuatan manusia merupakan contoh nyata bagi peserta didik sebagai alat untuk: (1) mengeksplorasi perasaan, (2) mencapai kemampuan, nilai dan pendapat, (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sosial dan sikap, (4) mengeksplorasi masalah pribadi dengan cara yang berbeda. Lebih lanjut bisa dipertimbangkan bahwa *Rollenspiel* merupakan hal yang penting dalam pembelajaran dan pengajaran berbicara. Karena dalam *Rollenspiel* peserta didik diberi peran dan situasi, hal ini akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara dalam berbagai ungkapan sesuai tokoh yang diperankannya dan mengembangkan kemampuan

bertingkah laku dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan nyata. Hal yang sama juga diungkapkan Surakhmad (1979: 102) dalam tujuan sosiodrama atau bermain peran adalah sebagai berikut. (1) mengerti perasaan orang lain, (2) membagi pertanggung-jawab dan memikul bersama, (3) menghargai pendapat orang lain, (4) mengambil keputusan.

Keuntungan *Rollenspiel* adalah (1) mengajar berbicara dengan *Rollenspiel* bisa membuat peserta didik senang selama dalam proses pembelajaran. Hal ini memberi tanda bahwa belajar bahasa Jerman adalah hal yang menarik, (2) *Rollenspiel* menciptakan situasi yang bisa membuat peserta didik berkonsentrasi pada makna bahasa. Peserta didik tidak merasa bahwa mereka sedang belajar bahasa ketika mereka melakukan kegiatan ini, karena dilakukan dengan senang dan merasa bebas, (3) tujuan utama dari pengajaran lisan adalah peserta didik bisa menggunakan bahasa pada situasi yang nyata. Dalam pembelajaran dan proses pengajaran, *Rollenspiel* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempraktikkan bahasa Jerman, (4) *Rollenspiel* membuat peserta didik lebih mudah memahami kata-kata yang tidak dimengerti. Mereka dapat mengidentifikasi kata-kata yang sulit dengan mencari emosi pembicara dan sikap ketika mereka menggunakan kata tersebut atau ketika *Rollenspiel* dimainkan, (5) ketika *Rollenspiel* dimainkan struktur, kata-kata atau kalimat bisa diulang beberapa kali. Ini bisa dipakai sebagai *drill* untuk peserta didik.

Adapun kekurangan dari *Rollenspiel* adalah (1) apabila guru tidak menguasai tujuan intruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka akan menimbulkan suasana kelas yang gaduh dan tidak kondusif. (2)

apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan *Rollenspiel*, maka pembelajaran dengan teknik ini akan kacau karena peserta didik yang bermain peran serta sebagai penonton tidak tahu arah tujuan dari pembelajaran ini Roestiyah (2001: 92-93).

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *Rollenspiel* merupakan salah satu teknik pengajaran bahasa (bahasa Jerman) yang mana peserta didik diminta untuk memainkan peran atau mengekspresikan suatu peran dalam bentuk dialog. Dengan *Rollenspiel* peserta didik diminta untuk berperan sesuai dengan kehidupan nyata sehingga hal ini akan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara serta dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap berbagai macam ungkapan baru. *Rollenspiel* merupakan suatu permainan sehingga akan membuat situasi pembelajaran menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik. Hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap pelajaran bahasa Jerman. *Rollenspiel* juga akan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran juga akan meningkat.

5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Teknik *Rollenspiel* pada Pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMAN I Sedayu Bantul” yang disusun oleh Vanda Lailaningsih. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi berbicara bahasa Jerman peserta didik antara kelompok yang diajar dengan teknik *Rollenspiel* dan kelompok yang tidak diajar menggunakan teknik

Rollenspiel dan (2) keefektifan penggunaan teknik *Rollenspiel* dalam pengajaran berbicara bahasa Jerman. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian Eksperimen yang terdiri atas variabel bebas (*Rollenspiel*) dan variabel terikat (keterampilan berbicara). Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t\text{-Hitung} = 8,175 > t\text{-Tabel} = 1,997$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan db sebesar 65. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan prestasi yang signifikan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* dan peserta didik yang diajar tanpa teknik *Rollenspiel*. Hasil penelitian yang lain adalah terbukti pengajaran bahasa Jerman dengan menggunakan teknik *Rollenspiel* lebih efektif daripada tanpa menggunakan *Rollenspiel*.

6. Kerangka Pikir

Keterampilan berbicara bahasa Jerman merupakan suatu keterampilan yang memerlukan banyak latihan. Dengan intensitas latihan berbicara yang tinggi diharapkan keterampilan berbicara peserta didik akan meningkat. Untuk berbicara yang baik diperlukan keberanian, kepercayaan diri, kesiapan mental serta penguasaan kosakata yang baik. Dengan *Rollenspiel* peserta didik diberi peran dan situasi sesuai dengan kehidupan nyata, hal ini akan memberikan kesempatan pada mereka untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara dan kemampuan bertingkah laku dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan nyata. Teknik ini bisa melatih berbicara peserta didik dalam berbagai situasi sesuai dengan peran mereka.

Dengan berbagai peran maka otomatis peserta didik akan menggunakan kosakata dan ungkapan yang berbeda pula, hal inilah yang memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan berbicara mereka dalam berbagai ungkapan serta menambah bermacam kosakata baru sesuai dengan perannya. Teknik ini juga bisa membangun *social skill* peserta didik karena mereka akan berlatih berinteraksi dan berlatih berbicara dengan orang lain seperti di kehidupan nyata. *Rollenspiel* memungkinkan peserta didik yang malu atau takut berbicara untuk berani mencoba berbicara karena teknik ini merupakan suatu permainan bahasa. Oleh karena hal itu pulalah mereka tidak takut dinilai karena penilaiannya dilaksanakan saat mereka sedang bermain, mereka juga tidak takut akan aturan tertentu yang memiliki suatu sanksi jika mereka melakukan kesalahan.

Dengan *Rollenspiel* peserta didik diberi kebebasan untuk bermain peran dan berdialog sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Dengan demikian, peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran dengan santai, hal ini akan membuat peserta didik merasa senang serta tidak membuat mereka merasa jenuh dan tertekan. Meskipun mereka santai tetapi jika terdapat suatu kesalahan baik itu ungkapan atau pelafalan kata yang kurang benar, maka hal tersebut diperiksa selama permainan berjalan oleh pengajar, kemudian dibetulkan oleh pengajar ketika permainannya telah berakhir. Dalam bermain peran peserta didik langsung terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung membuat peserta didik menerima materi secara alamiah dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik akan lebih mudah menerima serta mudah untuk

memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh pengajar serta mereka akan lebih berminat mengikuti pembelajaran bahasa Jerman.

Pada saat bermain peran peserta didik tidak hanya belajar teori atau gramatik saja melainkan bagaimana menggunakannya dalam percakapan, yaitu peserta didik akan bebas mencoba mengungkapkan secara lisan tentang perasaan dan sesuatu yang dipikirkan oleh mereka. Hal ini bisa mereka praktikan ketika mereka bermain peran. Teknik bermain peran inilah yang memungkinkan peserta didik banyak latihan berbicara, dengan banyak latihan berbicara dengan teknik tersebut maka diasumsikan keterampilan berbicara peserta didik akan meningkat.

7. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan *Rollenspiel* meningkatkan minat dan motivasi peserta didik kelas XI Bahasa SMA N I Grabag Magelang.
2. Rollenspiel dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA N I Grabag Magelang.